

Abstrak

Tujuan penelitian adalah merancang dan membangun aplikasi pembelian tiket konser berbasis *mobile* dengan memanfaatkan *QRCode* sebagai pengganti fisik tiket untuk mempermudah proses pembelian tiket konser bagi para konsumen, menyediakan informasi konser secara rinci dan jelas.

Metodologi penelitian yang digunakan meliputi studi pustaka, studi lapang, pengembangan aplikasi meliputi pengembangan menggunakan metode *waterfall* dan metode perancangan menggunakan *Object Oriented Analysis and Design*(OOAD), serta pengujian dan evaluasi.

Hasil yang dicapai adalah sebuah aplikasi *mobile* pembelian tiket untuk sisi *user* yang dimulai dari membaca berita konser sampai mendapatkan tiket berupa *QRCode* dan sebuah *web* untuk sisi *admin* dimana admin melakukan proses menambah berita konser dan menyelesaikan transaksi.

Simpulan yang dicapai adalah perancangan aplikasi pembelian tiket konser berbasis *mobile* dengan memanfaatkan *QRCode* sebagai pengganti fisik tiket mempercepat dan mempermudah proses pembelian tiket konser.

Kata kunci :

Mobile, *QRCode*, pembelian, tiket konser